

PENGEMBANGAN TUTORIAL EDMODO UNTUK TENAGA PENGAJAR

Luvita Maymadya

*Teknologi Pembelajaran-Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang, Email: Luvita17@yahoo.com*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi pada tenaga pengajar di SMAN 1 Ponggok, Kab. Blitar dapat diketahui bahwa guru masih belum dapat membangun pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada yaitu komputer dan internet. Sehingga hasil pembelajaran dirasa kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu kiranya dikembangkan Tutorial Edmodo untuk Tenaga Pengajar yang berisi tutorial penggunaan dan pemanfaatan Edmodo dalam pembelajaran agar dapat digunakan tenaga pengajar untuk untuk memecahkan masalah tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan tutorial Edmodo ini adalah model ADDIE (2003). Model ADDIE adalah model desain system pembelajaran bersifat umum yang disederhanakan. Prosedur pengembangan model pengembangan ADDIE meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, pengembang hanya menggunakan pada langkah tiga saja. Hasil dari pengembangan ini adalah produk berupa kepingan CD yang berisi tutorial edmodo untuk tenaga pengajar dan tuntunan pemanfaatan edmodo dalam pembelajaran, beserta buku panduan penggunaannya. Untuk mengetahui tingkat kevalidan tutorial edmodo maka dilakukan uji coba pada ahli materi, ahli media dan calon pengguna, yaitu tenaga pengajar. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan, yaitu berupa kepingan CD yang berisi Tutorial Edmodo telah layak dan valid untuk digunakan sebagai sumber belajar. Meskipun uji coba kelompok kecil dan lapangan hasilnya tidak sebaik uji coba dari para ahli.

Kata Kunci: pengembangan, tutorial, edmodo

PENDAHULUAN

Edmodo merupakan *learning management system* yang berbasis *social network microblogging* tempat berbagi data, event, jadwal dan lain sebagainya yang didesain khusus untuk para tenaga pengajar dan peserta didik. Edmodo didirikan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara (2008), dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan guru dan orangtua siswa lain, selain tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang Edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari guru dan murid. Fitur fitur yang disediakan oleh Edmodo adalah: (1) ganti foto *profile*, (2) tampilan seperti *Facebook* jadi mudah untuk

diingat-ingat, (3) membuat *Event* atau jadwal kegiatan penting, (4) berinteraksi guru dengan murid secara mudah, (5) dapat diakses melalui *handphone* anda kapanpun dan dimanapun. Dengan semua fitur-fitur, Edmodo dapat bersaing dengan media *social networking* lainnya, tetapi ini lebih ditujukan dengan para guru dan murid. Dalam situs Edmodo ini disediakan layanan media *social* dengan tombol "*Im Teacher*" & "*Im Student*" sehingga situs ini memudahkan murid dan guru untuk saling berinteraksi satu sama lain.

Penguasaan edmodo oleh tenaga pengajar dan Penggunaannya dalam pembelajaran sangat penting. Karena edmodo sangat membantu tenaga pengajar dalam mengelola pembelajaran dengan mudah, antara lain menyebarkan bahan ajar, memberikan soal-soal, memberikan

topik untuk didiskusikan dalam forum. Selain itu pembelajaran menggunakan Edmodo dapat membantu guru memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda. Manfaat lain tenaga pengajar menguasai edmodo ini adalah membantu tenaga pengajar mengaktifkan siswa yang memiliki kendala rasa malu dan canggung untuk aktif di dalam kelas konvensional sehingga dapat mengaktualisasikan diri dengan maksimal (SEAMOLEC Magazine, Juni 2013:2).

Sebagai fasilitator, guru dapat berbagi peran dengan media dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, tanggung jawab guru adalah mengarahkan siswa dan menciptakan kondisi yang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Oleh karena itu, seharusnya para tenaga pengajar dapat memanfaatkan teknologi dan diterapkan dalam pembelajaran. Namun setelah diadakannya observasi (penyebaran angket dan wawancara) para tenaga pengajar di SMAN 1 Ponggok, Kabupaten Blitar mengalami kesulitan dalam hal tersebut khususnya dalam menggunakan media Edmodo. Dengan demikian, Teknologi pembelajaran mempunyai peran penting dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajar dan pebelajar untuk meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan teknologi dan media yang telah tersedia. Karena perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran dikelas (Setyosari & Sihkabuden, 2005:7). Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada tenaga pendidik pada tanggal 14 Desember 2013, menunjukkan bahwa 77 % tenaga pendidik bisa menggunakan media pembelajaran (bahan ajar komputer interaktif, presentasi powerpoint,

presentasi video pembelajaran berbasis internet) tetapi tidak pernah dimanfaatkan untuk membangun pembelajaran.

Edmodo dapat diterapkan sebagai komplemen dalam pembelajaran. Jadi tidak semua interaksi pembelajaran diterapkan menggunakan Edmodo. Penggunaan Edmodo dapat digunakan dengan cara *Blended Learning*. Yaitu pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka dan computer secara *on-line*. Oleh karena itu *Blended Learning* sangat bermanfaat, seperti dikatakan oleh Allison Littlejohn dan Chris Pegler (2009), bahwa *Bleanded e-Learning offers the possibility of changing our attitudes not only as to where and when learning takes place, but in terms of what resources and tools can support learning and the ways in which these might be used*

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut: (1) kurangnya tenaga pengajar memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, (2) memfasilitasi siswa yang memiliki karakteristik belajar dan kecepatan belajar yang berbeda-beda, (3) memfasilitasi siswa yang memiliki rasa malu mengutarakan pendapat pada kelas konvensional, (4) siswa saat ini merupakan generasi digital yang lebih senang belajar melalui layanan internet sehingga diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Didasarkan paparan masalah di atas, maka pengembang bermaksud membantu memenuhi kebutuhan guru untuk menghasilkan tutorial pemanfaatan Edmodo yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar dalam meningkatkan, yaitu mengembangkan tutorial edmodo untuk tenaga pengajar.

Dalam pengembangan ini tutorial didesain untuk tenaga pengajar. Sehingga para tenaga pengajar memiliki sarana dalam membangun pembelajarannya dengan menarik dan sesuai karakteristik siswa yang pada kenyataannya saat ini lebih akrab dengan dunia maya. Sehingga nantinya hasil pembelajaran lebih maksimal, karena proses belajar akan lebih bermakna apabila didasari dengan rasa butuh dan perasaan senang. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri

Untuk tenaga pengajar yang ingin atau membutuhkan bantuan atau tutorial untuk menguasai penggunaan edmodo dan aplikasinya dalam pembelajaran dapat menggunakan tutorial ini. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan bahwa tutorial dalam pembelajaran ditujukan sebagai pengganti tutor yang proses pembelajarannya diberikan melalui teks, grafik, suara, video dan animasi yang juga menyediakan poin-poin pertanyaan. Kelebihan media tutorial yaitu memfasilitasi pembelajaran tuntas setiap peserta didik. Pembelajaran menggunakan media tutorial bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi dalam media tutorial pembelajaran (Dwiyo, 2008:100)

Dalam pengembangan tutorial ini, pengembang menggunakan Camtasia Studio 8.0 untuk mengolah data. Camtasia studio 8.0 merupakan *software* untuk menangkap tampilan layar monitor, dengan di tambah audio dan video. bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi power point ke dalam format video. Sebagai salah satu program *screen recording* ternama, Camtasia Studio menawarkan lingkungan kerja yang

fleksibel dan bersahabat serta alur kerja yang mulus guna meminimalisir proses belajar dan waktu editing sesingkat mungkin. Dibandingkan dengan *software capture* lainnya seperti BSR, Screnomatic, camtasia lebih mudah dan lengkap dalam menangkap tampilan pada layar monitor.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa kepingan CD yang berisi tutorial edmodo untuk tenaga pengajar dan tuntunan pemanfaatan edmodo dalam pembelajaran, beserta buku panduan penggunaannya. Adapun spesifikasinya dapat dijabarkan sebagai berikut hasil akhir dari produk ini berupa CD yang dibuat menggunakan komputer dengan spesifikasi monitor 14 inchi, RAM 1 GB, processor intel dual core, hard disk 160 GB, CD-DVD RW. *Software* yang digunakan windows XP, adobe flash.

Keistimewaan dari pengembangan ini dibanding dengan pengembangan lainnya adalah, 1) tutorial edmodo dikembangkan sesuai dengan karakteristik tenaga pengajar yang pada kenyataannya saat ini mempunyai kesibukan dan kurangnya waktu untuk mengikuti pelatihan di luar, 2) tutorial edmodo ini dikembangkan sesuai dengan kemampuan awal yang dimiliki tenaga pengajar yang pada kenyataannya hanya mampu mengoperasikan komputer pada tingkat dasar, 3) selain terdapat CD tutorial edmodo, juga terdapat panduan penggunaan. Didalam CD dan panduan penggunaan tersebut terdapat bagaimana mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Produk penyertanya adalah berupa panduan guru berupa buku teks yang digunakan sebagai panduan dalam memanfaatkan tutorial, berisi a) cara mengoperasikan, b) cara menggunakannya dalam pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah Tutorial *Edmodo*

Dalam Pembelajaran Menggunakan Camtasia studio 8 yang diwujudkan sebagai media untuk para tenaga pengajar agar lebih kreatif dalam membangun pembelajarannya sehingga menarik minat siswa untuk selalu belajar. Tutorial yang dikembangkan berupa perpaduan konsep video dan audio sehingga lebih menarik dibandingkan tutorial yang telah banyak berkembang saat ini yang hanya menggunakan visual saja. Tutorial yang dibuat nantinya akan dikemas menarik menggunakan macromedia flash dan dilengkapi dengan panduan penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran. Tutorial pemanfaatan *Edmodo* dalam pembelajaran ini nantinya akan dikemas dengan menggunakan CD (*Compact Disc*) sehingga mudah dibawa kemana saja dan dengan mudah juga di *copy-paste* di PC pengguna.

Agar lebih mempermudah guru dalam penggunaannya CD tutorial ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan tutorial dan petunjuk penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran, sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam menggunakannya.

Identitas spesifik dari tutorial *Edmodo* yang dikembangkan adalah a) bersyarat koneksi internet. Apabila tutorial digunakan sekaligus dipraktekkan *Edmodo* ini bersyaratkan koneksi jaringan internet, baik melalui kabel jaringan, maupun nir kabel/ jaringan wifi, b) bersifat interaktif. Tutorial *edmodo* memiliki beberapa tombol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan tutorial *edmodo* ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model desain system pembelajaran

bersifat umum yang disederhanakan. Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi) (Molenda:2003).

Tahapan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

***Analysis* (analisis)**

Untuk menghasilkan multimedia yang baik maka diperlukan analisis dan desain terlebih dahulu. Terdapat tiga pokok penting yang dianalisis antara lain; 1) menentukan tujuan yang akan dicapai, 2) menentukan material yang relevan untuk digunakan dalam pengembangan, 3) menganalisis kemampuan dan karakteristik peserta didik.

Selain itu juga terdapat beberapa hal yang bisa dilakukan analisis yaitu menganalisis kebutuhan dan mengklarifikasi masalah pembelajaran yang sedang terjadi, kemudian merumuskan tujuan, sasaran, dan lingkungan belajar, serta mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Setelah itu dilakukan review kembali apabila revisi tersebut dibutuhkan.

***Design* (desain)**

Tahap desain adalah tempat merancang instruksi dan presentasi, strategi pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan. Awal dari tahap desain adalah mendesain apa yang ingin diketahui atau dibutuhkan dalam pengembangan ini. Dalam hal ini yang dikembangkan oleh pengembang yaitu tutorial *edmodo*. Selanjutnya bagaimana mengembangkan produk yang baik yang bisa membantu pengguna hasil dari pengembangan (tenaga pengajar) untuk menguasai materi.

Tiga tahapan penting dalam fase desain antara lain :1) menentukan bagaimana materi nanti akan disampaikan, misalnya langkah demi langkah, umum ke khusus, sebagian ke seluruh atau seluruh materi secara langsung, 2) menentukan metode atau strategi yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, misalnya metode diskusi, metode pemecahan masalah, atau metode kooperatif, 3) menentukan bagaimana cara menilai atau menentukan keberhasilan peserta. Setelah itu dilakukan *review* kembali apabila diperlukan.

Development (pengembangan)

Suksesnya tahap desain, didukung oleh adanya informasi penting yang telah dikumpulkan dalam tahapan analisis dan keputusan yang dibuat pada tahap desain. Dua tahap penting dalam pengembangan yaitu: 1) membuat *prototype*, 2) mengembangkan *prototype*. Pada tahap pengembangan adalah memproduksi bahan-bahan sesuai dengan keputusan yang diambil selama tahap desain. Setelah itu dilakukan evaluasi kembali dan revisi apabila diperlukan.

Implementation (implementasi)

Model ADIIE adalah model yang sistematis untuk merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi produk. Tahap implementasi adalah tahap pengaplikasian hasil pengembangan secara nyata kepada sasaran. Tahap ini difokuskan pada pemahaman peserta pada kehidupan nyata.

Pada tahap implementasi yang dilakukan adalah melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Setelah itu dilakukan evaluasi kembali dan revisi apabila diperlukan.

Evaluation (evaluasi)

Model ADDIE menekankan bahwa hasil produk pengembangan yang baik membutuhkan perencanaan, *review*, dan revisi. Tahap evaluasi adalah untuk menilai keefektifan produk pengembangan dan sebagai jalan untuk meningkatkan atau memperbaiki produk yang dikembangkan

Tahap evaluasi terdiri dari dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan dalam setiap tahap model pengembangan ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri dari tes uji coba yang memberikan umpan balik dari beberapa ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan uji coba kepada sasaran. Mengevaluasi kemajuan peserta dan keefektifan materi yang dikembangkan

Prosedur Pengembangan

Prosedur-prosedur yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah sesuai dengan tahapan yang disarutkan oleh ADDIE seperti tertulis di atas dengan langkah-langkah :

Menganalisis Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada Bab I, para tenaga pengajar saat ini masih banyak yang menggunakan model pembelajaran klasikal dan kurang menarik. Padahal, dengan perkembangan jaman saat ini, sebagai tenaga pengajar seharusnya dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang dan diadopsi atau dimanfaatkan dalam meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kendala-kendala yang ada di sekolah. Kendala tersebut antara lain, biasanya dalam model pembelajaran klasikal, pertemuan antara

guru dan siswa hanya terbatas pada jam pelajaran, dan pada jam pelajaran tersebut, tidak semua siswa berani mengemukakan pendapat, bertanya atau menanggapi masalah yang ada dikelas. Hanya siswa yang mempunyai keberanian yang mampu melakukan hal tersebut. Sehingga siswa yang memiliki kurangnya kepercayaan diri akan cenderung tertinggal. Padahal nanti dalam kurikulum 2013 dijelaskan bahwa tahap evaluasi dalam pembelajaran menggunakan penilaian portofolio yang mengharuskan siswa aktif. Hal tersebut hanyalah salah satu masalah atau kendala yang dihadapi guru dalam membangun pembelajaran. Sehingga pembelajaran on-line sangat diperlukan dalam memperbaharui proses dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Atas dasar yang telah disebutkan, peneliti mengembangkan tutorial Edmodo yang nantinya dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Kemampuan awal yang harus dimiliki tenaga pengajar sebelum menggunakan tutorial ini adalah pemaian tenaga pengajar dalam mengoperasikan computer secara dasar.

Pengembangan tutorial Edmodo ini ditujukan kepada tenaga pengajar agar dapat berkreasi dalam membangun pembelajaran *online*. Dengan tutorial ini tenaga pengajar diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna dan mengena kepada setiap peserta didik yang diajarnya.

Menentukan tujuan yang akan dicapai yaitu berupa tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya dalam pengembangan tutorial edmodo ini, pengembang bertujuan untuk memberdayakan tenaga pengajar dalam membangun pembelajaran online menggunakan edmodo. Sedangkan tujuan khususnya adalah setelah tenaga

pengajar menggunakan tutorial edmodo ini diharapkan guru dapat: a) sign up sebagai guru, b) sign in sebagai guru, c) mengedit profile, d) membuat kelas, e) membuat grup, f) mengunggah materi, g) mengunggah tugas, membuat quiz, membatasi waktu quiz, h) membuat polling, i) membangun pembelajaran online menggunakan Edmodo.

Menentukan material yang relevan untuk digunakan dalam pengembangan. Material yang digunakan dalam pengembangan ini adalah edmodo. Yaitu learning management system berbasis social network dan pembuatan tutorial edmodo menggunakan camtasia studio 8. Sedangkan materi yang ada di dalam edmodo merupakan materi pelajaran yang diampu oleh tenaga pengajar pengguna edmodo.

Menganalisis kemampuan dan karakteristik peserta didik. Tahapan ini digunakan untuk menjembatani kesenjangan yang ada antara kenyataan dan harapan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang telah diidentifikasi. Kegiatan pada tahapan ini meliputi mengidentifikasi latar belakang pebelajar, karakteristik pebelajar, dan keterampilan prasyarat yang data-datanya diperoleh dari teknik wawancara dan angket. Hasilnya dapat dijabarkan sebagai berikut bahwa tenaga pengajar berada pada rentangan usia 30-45 tahun. Tenaga pengajar pada usia ini lahir pada era non digital. Sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajari media yang berbasis web. Mereka membutuhkan bimbingan untuk melakukan hal tersebut. Berkaitan dengan etnis, dari 48 tenaga pengajar SMAN 1 Ponggok Kabupaten Blitar. Keseluruhan tenaga pengajar berasal dari suku Jawa. Hubungan analisis etnis dengan pengembangan media berbasis web yaitu

pertimbangan dalam memilih icon-icon/gambar sebagai visualisasi dari materi pembelajaran, penggunaan contoh-contoh kalimat yang kontekstual berdasarkan budaya tenaga pengajar. Berkenaan dengan pengalaman dan kemampuan penggunaan media berbasis komputer dan website. Seluruh tenaga pengajar pernah mencari sumber-sumber belajar melalui akses internet dan mampu mengoperasikan program komputer pada level *microsoft office* (powerpoint, word, excel), dan dasar browsing.

Seluruh siswa tenaga pengajar belum pernah menggunakan LMS yang didesain khusus sebagai lingkungan belajar online. Berkenaan dengan lingkungan belajar, semua tenaga pengajar dapat mengakses internet di sekolah. Jaringan internet diperoleh dari sekolah berupa WIFI. Seluruh tenaga pengajar suka belajar menggunakan tutorial.

Dalam hal penyampaian materi yaitu tutorial edmodo, pengembang menggunakan strategi khusus ke umum dengan menerapkan metode praktikum secara individual dan keoperatif. Yaitu dengan memberikan materi berupa point-point tujuan khusus nantinya akan mencapai hasil dari tujuan umum. Sedangkan penilaian keberhasilan peserta, pengembang menuliskan soal-soal yang berkaitan dengan tutorial edmodo yang dicantumkan pada media tutorial edmodo.

Tahap desain dalam mengembangkan tutorial Edmodo meliputi perancangan alur cerita, perancangan struktur program utama, dan pembuatan *storyboard*. Tutorial Edmodo ini dimulai dengan animasi tulisan edmodo. Selanjutnya menuju halaman kata pengantar yang dapat dilanjutkan tanpa membaca keseluruhan. Setelah itu akan masuk pada menu yang menyajikan

berbagai pilihan utama. Pada halaman menu utama terdapat pilihan menu, antara lain menu tujuan, menu tutorial, menu materi, evaluasi, identitas pengembang. Disetiap menu terdapat tombol keluar dan kembali ke menu utama.

Media tutorial edmodo dikembangkan berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan pembelajaran dan identifikasi tujuan pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan nanti dapat sesuai dengan kebutuhan para tenaga pengajar dan dapat dengan mudah memotivasi tenaga pengajar untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tutorial edmodo dilengkapi dengan panduan penggunaan. Sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakannya.

Implementasi produk pengembangan ini berupa uji coba yang dilaksanakan dalam lima tahapan, yaitu uji coba kepada ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah pelaksanaan validasi dan uji coba produk pengembangan, yang nanti hasilnya akan dijadikan sebagai dasar untuk dilakukan revisi atau perbaikan produk pengembangan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media tutorial edmodo yang didesain untuk tenaga pengajar, dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil penilaian/tanggapan dan uji coba maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut pada ahli materi hasil penilaian terhadap tutorial edmodo

menunjukkan hasil 93 %. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah valid untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk tenaga pengajar. Pada ahli materi hasil penilaian teradap tutorial edmodo menunjukkan hasil 92 %. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah valid untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk tenaga pengajar. Pada uji coba perorangan terhadap tutorial edmodo menunjukkan hasil 83%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk tenaga pengajar. Pada uji coba kelompok kecil terhadap tutorial edmodo menunjukkan hasil 77%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk tenaga pengajar. Pada uji coba lapangan teradap tutorial edmodo menunjukkan hasil 73%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai sumber belajar untuk tenaga pengajar.

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dikembangkan ini berupa media tutorial edmodo untuk tenaga pengajar yang didukung dengan adanya panduan operasional pengguna. Produk yang dikembangkan memiliki beberapa elemen yang mampu menambah kemenarikan tenaga pengajar dalam menggunakan media tutorial edmodo ini yaitu visualisasi gambar yang terdapat dalam produk ini merupakan gambar terbaru.

Warna yang digunakan dalam tampilan produk pengembangan ini juga memiliki proporsi kontras antara warna *background*, warna gambar dan warna teksnya, sehingga pesan yang disampaikan mudah terbaca dan dimengerti. Ukuran huruf yang digunakan dalam produk pengembangan ini disesuaikan

dengan ukuran yang mudah terbaca oleh pengguna. Penggunaan warna dalam penulisan kata seharusnya kontras dengan warna *background* supaya lebih mudah terbaca, mudah tidaknya pesan terbaca tersebut tergantung pada kontras antara penulisan warna pada kata dengan warna pada *background* (Sharon, dkk, 2005:90). Warna yang digunakan dalam tampilan produk pengembangan ini juga memiliki proporsi kontras yang sesuai antara warna kata dan warna pada *background*, sehingga pesan yang disampaikan mudah terbaca.

Ukuran huruf yang digunakan dalam produk pengembangan ini disesuaikan dengan ukuran yang mudah terbaca oleh *audien*. Ukuran penulisan huruf sangat penting harus diperhatikan supaya dapat terbaca oleh audien (Sharon, dkk, 2005:90)

Style dalam visualisasi media tutorial edmodo ini disesuaikan dengan karakteristik usia pengguna dan lingkungannya. Menurut Heinich & Molenda, *audien* dan setting yang berbeda membutuhkan *style* desain berbeda pula dalam visualisasinya, pemilihan dalam penulisan *type* gambar seharusnya konsisten satu sama lain dan sesuai dengan kesukaan audien (Sharon, dkk, 2005:94). *Style* desain dalam visualisasi media tutorial Edmodo ini disesuaikan dengan karakteristik pengguna yaitu tenaga pengajar. *Style* desain tersebut memudahkan pengguna dalam penyerapan informasi yang disampaikan dalam media tutorial.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh pengembang, maka media tutorial pembelajaran Edmodo telah berhasil diuji tingkat validitasnya untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dimana dari penelitian tersebut pengembang telah memperoleh data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan tersebut memiliki tingkat validitas, kelayakan dan

daya tarik untuk digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media tutorial pembelajaran telah memenuhi kebutuhan para tenaga pengajar untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Media tutorial edmodo ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media tutorial ini diawali dengan analisis kebutuhan di lapangan, dilanjutkan dengan perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam melaksanakan uji coba dan validasi, proses ini melibatkan ahli materi, ahli media, serta para tenaga pengajar sebagai pengguna media tutorial pembelajaran.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan pengembangan tutorial edmodo untuk tenaga pengajar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan tutorial edmodo tersebut dapat menjawab masalah yang ada di sekolah. Antara lain (1) kurangnya tenaga pengajar menguasai teknologi online dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran (2) memberikan bantuan kepada tenaga pengajar untuk memfasilitasi siswa yang memiliki karakteristik belajar dan kecepatan belajar yang berbeda-beda dan memiliki rasa malu mengutarakan pendapat dalam kelas konvensional.

Sehingga saat ini, para tenaga pengajar dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi yang ada, khususnya teknologi *online* untuk membangun pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa menuju pembelajaran *blended learning*. Selain itu, dengan demikian nantinya para tenaga pengajar juga dapat memfasilitasi siswa yang memiliki karakteristik belajar dan kecepatan belajar yang berbeda-beda dan memiliki rasa malu mengutarakan pendapat dalam kelas

konvensional.

Tujuan disertakannya panduan pengguna dalam penggunaan tutorial edmodo ini adalah untuk memudahkan dalam mengoperasikan media tutorial ini. Dengan panduan ini, maka pengguna akan semakin mudah mengoperasikan dan akan lebih bermanfaat bagi pengguna.

Dari hasil pengembangan produk yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media tutorial Edmodo dapat menambah wawasan tenaga pengajar dan menginspirasi mereka untuk membangun pembelajaran yang menarik dan sesuai gaya belajar peserta didiknya.

Namun ada beberapa keterbatasan produk pengembangan ini, antara lain: 1) materi yang dicantumkan pada media tutorial Edmodo ini hanya sebatas pemahaman tentang bagaimana menggunakan Edmodo dalam pembelajaran, 2) tutorial hanya sebatas guru, siswa dan orang tua.

Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran untuk penyempurnaan Pengembangan Tutorial Pembelajaran Berbasis *Learning Management System* untuk Tenaga Pengajar ini adalah sebagai berikut, Adanya pengembangan Tutorial Pembelajaran Berbasis *Learning Management System* untuk Tenaga Pengajar ini diharapkan pemerintah daerah blitar lebih memperhatikan lagi tentang dunia pendidikan, khususnya dalam hal pemberdayaan tenaga pengajar dalam membangun pembelajaran yang memperhatikan karakteristik peserta didiknya.

Bagi Sekolah, Sekolah sebagai instansi pendidikan diharapkan dapat memberikan pelatihan-pelatihan terhadap tenaga pengajarnya dalam hal ketrampilan

mengajar dan dalam hal penggunaan media yang telah tersedia.

Saran pemanfaatan produk dari pengembang yang berkaitan dengan media tutorial Edmodo adalah sebagai berikut produk media Edmodo ini akan lebih baik manfaatnya apabila pengguna membaca petunjuk pemanfaatan terlebih dahulu, produk ini dapat digunakan sebagai media atau sumber belajar bagi para tenaga pengajar, setelah menggunakan media ini diharapkan para tenaga pengajar dapat menggunakan Edmodo dalam pembelajaran dan dapat lebih kreatif mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk desiminasi, Pengembangan Tutorial Pembelajaran Berbasis *Learning Management System* untuk Tenaga Pengajar ini dapat juga dikembangkan oleh daerah atau sekolah atau lembaga pelatihan lain yang ingin mengembangkan lebih lanjut pelatihan-pelatihan untuk tenaga pengajar. Bagi pengembang selanjutnya hendaknya lebih memperhatikan pemilihan isi materi yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan dari suatu sekolah yang akan dikembangkan menjadi suatu pelatihan dan harus lebih memperhatikan kesesuaian antara kebutuhan peserta didik dan kemampuan tenaga pengajar. Meskipun angket uji coba menunjukkan bahwa produk telah dirancang sesuai dengan karakteristik tenaga pengajar di SMAN 1 Ponggok Kabupaten Blitar, namun masih banyak aspek yang dapat dikembangkan lagi. Beberapa saran pengembangan yaitu desain pada media disarankan lebih menarik sehingga pengguna akan lebih interaktif

dengan media. Menambahkan isi materi lebih luas, karena masih banyak aspek materi lain yang dibutuhkan tenaga pengajar. Mengembangkan produk media tutorial lainnya yang dibutuhkan tenaga pengajar untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwiyogo, W. D. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran Media Pembelajaran Penjas Dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Littlejohn, Allison and Pegler, Chris. 2009. *Preparing for Blended e-Learning*. New York: Madison Ave
- Molenda, M, 2003. The ADDIE Model. *Educational technology: An encyclopedia*. Tersedia pada [http://www.indiana.edu/~molpage/The%20ADDIE %20Model_Encyclo.pdf](http://www.indiana.edu/~molpage/The%20ADDIE%20Model_Encyclo.pdf) diakses tanggal 20 Desember 2011
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: PT, Elangmas.
- Smaldino, Sharon E. (2013 June). *Instructional Technology & Media for Learning; Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Edisi ke 9. Diterjemahkan oleh: Arif Rahman. SEAMOLEC Magazine. Jakarta: Kencana
- Sharon, E, S., James, D, R., Heinich, R., & molenda, M. 2005. *Instructional Technology And Media For Learning* 8th edition. New jersey; pearson Merrill Prentice Hall.